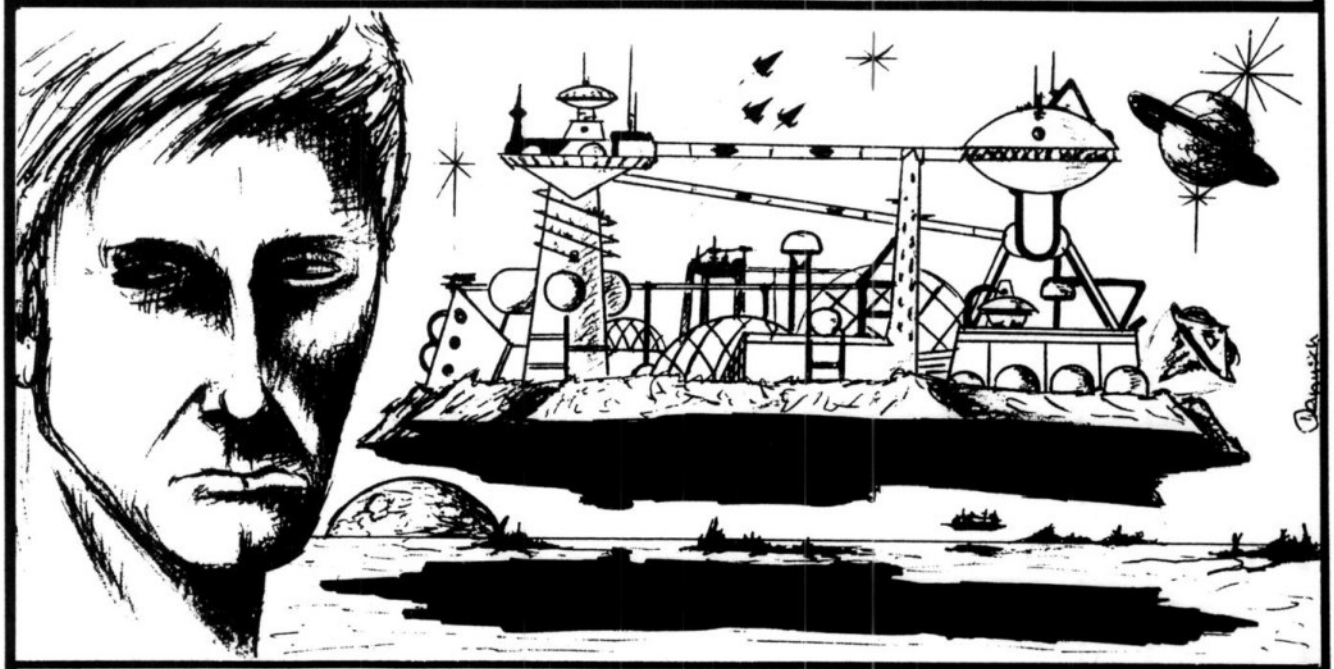
Spectrum User Club Wuppertal



Info Nr. 7-8 (45) vom 01. August 1987

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

die Durststrecke namens Urlaub ist nun durchgestanden, auf dem Tisch liegt das neue Info und die neue Kassette. Abgesehen von dem fehlenden Kassettenaufkleber (keine Lieferung bekommen) wäre damit wieder alles normal. Ich möchte mich an dieser Stelle nochmals für das Verständnis bedanken, ebenso aber auch für die gute Mitarbeit. Wenn das immer so klappen würde, gäbe es in Zukunft keine Probleme mit dem Material. Ich habe sogar einige Programme für die nächste Kassette übrig behalten. Jetzt möchte ich noch ein Thema anschneiden, das schon einmal im Gespräch war. Es geht um die Verkaufsanzeigen der Mitglieder. Natürlich kann jedes Mitglied seine Gesuche und Verkäufe im Info veröffentlichen. So war es und so soll es auch bleiben. Die endlos langen Programmlisten etc. nehmen aber viel Platz weg. Ich habe zwar einige erheblich verkleinert, trotzdem ist das nicht schön. Wer mehr als zwei oder drei Teile anbieten will, sollte sich darauf beschränken, in der Anzeige z.B. zu schreiben:" Verkaufe ca. 30 Originalprogramme, bitte Liste gegen Rückporto anfordern oder anrufen". Für die Beachtung dieses Hinweises danke ich schon jetzt. Allen Glücklichen, die sich jetzt fern der Heimat befinden, wünsche ich schönen Urlaub, dem Rest viel Spaß mit Soft- und Paperware des Spectrum User Clubs Wuppertal.

Sinclair ZX Spectrum.

Axel Töpfer, Wunnensteinstr.12, 7142 Marbach/N, Tel.07144/12373

Hallo Spectrum User

Es gibt mal wieder eine Neuigkeit aus dem Hause Sinclair/Amstrad.
Es gibt einen neuen Spectrum : den Spectrum Plus 3 !!
Und hier die technischen Daten :

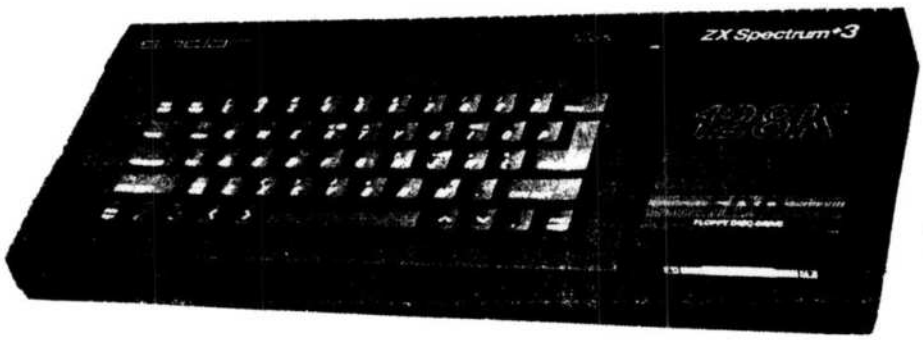
- 128 K Ram
- 3 Zoll Diskettenlaufwerk eingebaut (einseitig 40 Track) 350K
- Centronics kompatibler Druckerport
- Rs 232 Schnittstelle
- UHF (TV) und RGB Anschluß
- zwei Joystickports
- Kassettenanschluß und Sinclair Schnittstelle

Er soll mit Joystick, sechs Spielen und Handbuch 250 engl. Pfund kosten. Außerdem soll CP/M implementiert werden. Wann er auf den deutschen Markt kommen wird ist noch nicht be - kannt. Ein Diskettenlaufwerk für die normalen Spectrums ist von Amstrad leider nicht vorgesehen. Unten seht Ihr ein Bild des neuen Plus 3 (falls es beim kopieren gut genug rauß kommt).

Viele Grüße

Axel

PS : Wer eine Opus Discovery (möglichst 720K) hat und an einem Erfahrungsaustausch interessiert ist, soll sich bei mir schriftlich oder telefonisch melden.



ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Der Traum vom ewigen Leben
oder
Wie sucht man Superpoke's ?

Vorweg:Als ich diesen Artikel begann,lag mir die Ausgabe 6 der Zeitschrift Computerkontakt und der darin enthaltene Artikel vonUdo Bartz nicht vor.Deshalb sind verschiedene Gleichheiten in Seinem und diesem Artikel rein zufaellig und nicht geklaut !
Dennoch habe ich meinen Artikel etwas umgeschrieben und gehe auf einige Passagen,in denen ich anderer Meinung bin,ein.
1.Es ist zwar nicht unbedingt notwendig,dass man die Maschinensprache beherscht,wenn man den Poke sucht,aber es ist ungemein Hilfreich,wenn wenigstens die wichtigsten Opcodes aus dem Anhang des Manuals gelauefig und verstanden worden sind.
2.Eine Regel,nach der man sich auf die Suche machen kann,gibst nicht.
3.Geduld und Zeit ist vorraussetzung.Zwar hat man manchmal Glueck und findet fast auf Anhieb eine Hauptsprungleiste,aber diese Gluecksfaelle sind selten.
4.Ohne techniche Hilsmittel wie ein Multiface und ein schnelles Speichergeraet ist die Pokesucherei nur was fuer Leute mit unendlich viel Zeit und guten Nerven.
Aber gehen wir mal die einzelnen Moeglichkeiten durch:

Die einfachste aber langwierigste Moeglichkeit

Viele Programmparameter werden irgendwo im Speicher zwischengespeichert.So auch die Anzahl der noch verbleibenden Leben.Also,den ganzen Speicher nach einer Zahl durchsuchen,welche der im Screen angezeigten entspricht.Aber deren gibt es viele.Ausserdem wird diese Zahl auch manchmal als CHR$ Codenummer abgelegt.Also anstatt 5, 53 (35H).
Man notiert sich die Adressen dieser Speicherplaetze,geht zurueck ins Spiel,laesst sich einmal umbringen und stoppt das Spiel.Jetzt geht man alle notierten Adressen nochmal durch und sieht nach,welcher Speicherinhalt sich verringert hat.In diese Adresse Pokt man dann versuchshalber mal eine groessere Zahl und startet das Spiel wieder.Nachdem man sich wiederrum einmal hat Killen lassen,erscheint dann,wenns die richtige Speicherzelle war,diese Zahl.Oft jedoch verabschiedet sich das Game nach dem Wiederstart.Dann hatte man kein Parameter erwischt sondern einen Opcode.Also neu einladen und auf zu einen weitern Versuch.
Diese Parametertafeln stehen sehr Hauefig im Druckerpuffer ab 23296,am Anfang des Speichers ab etwa 24000 oder am Ende des Speichers.

2.Moeglichkeit

Den Speicher nach bestimmten Opcodesequenzen absuchen.
Hier ist eine gewisse Grundkenntniss der Maschinensprache not= wendig.
In vielen Faellen wird das Register A mit dem Inhalt der betreffenden Speicherzelle geladen,um 1 erniedrigt,Mit CALL Z,NN oder JP Z,NN bei Zelleninhalt 0 ans Ende des Programmes gesprungen,oder wenn Zelleninhalt nicht 0,die Zelle mit dem neuen Wert geladen.In Zahlen kann das so aussehen:
58,N,N,61,202(ODER 204),N,N,50,N,N. In Assembler sieht es so aus
LD A (NN), DEC A , JP Z NN (ODER CALL Z NN) , LD (NN) A
Mitunter wird auch das HL Register benutzt.
33,N,N,53,202,N,N,(ODER 204,N,N,)
LD HL NN, DEC (HL),JP Z NN
Man kann jetzt die Speicherzelle mit dem Inhalt 61,bezw.53 mit 0 Poken ins Spiel zurueckgehen und sehen was passiert.Besser ist es,vorher an der Adresse welche geladen wird,nachsehen,was drinsteht.Wer nicht weiss,wie man diese Adresse ausrechnet:
2.Zahl hinter der 58,bezw.33,mal 256 + 1.Zahl
Diese Methode ist nicht immer von Erfolg gekroent,da auch andere Register Verwendung finden koennen.

3.Moeglichkeit

Die Holzhammermethode

Auch von Uwe Bartzel beschrieben und nur zu verwenden mit einem Schnellen Speichergeraet:
Den Speicherbereich nach dem Wert 201 durchfieseln.201 bedeutet RET und ist ein Zeichen fuer das Ende eines Unterprogrammes.Hauefen sich diese 201 an einer bestimmte Programmstelle,hat man die Unterprogrammleiste gefunden.
Normalerweise faengt hinter dieser 201 ein neues Unterprogramm an.Wird hinter dieser 201 noch eine 201 eingegeben,wird diese Unterprogramm nicht bearbeitet sondern sofort zurueck an den Ausgangspunkt gesprungen.Auf diese Weise kann man das Unterprogramm Lebenskiller lokalisieren.Meist jedoch laueft das Programm nach dem Start in den Wald oder verabschiedet sich. Deshalb ist ein MD oder Floppy hier schon Notwendig.Auch sollte man zuerst nachsehen,ob hinter einer 201 ein sinnvoller MC steht.Sehr oft lassen Programmierer hinter einer 201 bis zum Beginn des naechsten Unterprogrammes etwas Platz,um eventuell notwendige Erweiterungsbytes frei zu halten.Diese freien Bytes werden spaeter oft zur Ablage von Parametern benutzt.

Hat man nun nach vielen Vergeblichen Versuchen endlich etwas gefunden,ist die Freude gross und man moechte sie mit Moeglichst vielen Freack's teilen indem man diesen Poke irgendwo veroeffentlicht.Hier sollte man bedenken,dass es viele Arten gibt,in den Maschinencode reinzukommen.Nicht immer steht der MC wie bei Verwendung des MF 1 dann auch an der Laufadresse.Dann ist der Aerger vorprogammiert.Wenn man Pokes veroeffentlicht,sollte man in Klammern den Originalpoke mit angeben.Dann kann ein Anderer im MC weiter oben oder unten nach dieser Adresse suchen.

Welche der 3 Methoden man am besten anwendet haengt sehr von der Art des Programmes ab.
Es ist naehmlich nicht egal,ob es sich um ein Programm handelt,welches direckt fuer den Speccy geschrieben worden ist, oder um ein Programm,welches auf und fuer einem anderen Computer geschrieben und mit einem entsprechenden Compiler an die Speccyspezifichen Eigenheiten angepasst worden ist.
Hier sind naehmlich Hauptprogramme,Unterprogramme,Parameter und Texte wild durcheinander abgelegt.Man muss dann meist alle 3 Moeglichkeiten durchprobieren.
Auch sind die Programmierer nicht auf den Kopf gefallen,und erfinden immer neue Tricks,um das auffinden dieser MC Passagen zu erschwehren.Sei es durch mehrfach vorhandene Killerunterpro= gramme,sei es durch Verwendung der weniger gelauefigen Opcod's.
Hier hilft ein altes Hackersprichwort:

Ist ein Programm noch so vertrackt,es wird geknackt !

P.WEBRANITZ 5561 KINHEIM BORGASSE 16

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Ich lese immer wieder - zuerst eigentlich vom Jürgen Strasser- Testberichte von Druckern am Spectrum im Info. Ich finde es super, daß sich soviele die Arbeit machen, und mal einen *Testbericht* fürs **Info** und damit auch **für die anderen** User zu schreiben. Ich glaube auch, daß sich viele User gerne diese Arbeit machen, vor allem deshalb, weil sie sich ja selbst damit fordern, nicht wahr ?
Aber ich will an dieser Stelle mal anregen, einen Testbericht für **mehrere Drucker zu schreiben.** Ich glaube, *daß das viele User interessieren würde*. Wer vielleicht Lust dazu hätte, der schreibt mir, ok ?

Ich suche immer noch einen ZX Drucker (mit Papier), einen GP-50S (dito) oder einen Alphacom (dito). Außerdem : hat jemand Thermopapier für den Timex 2400 ?

ANGEBOTE BITTE SCHNELL AN MICH !

Sebastian Lovens
Keetmanstr. 32, T. 337060
4100 Duisburg 1

Bis dann mal, und ich würde mich freuen, wenn ich Post bekommen würde !

S P I E L B E R I C H T : Glider Rider

Bei den Programm "Glider Rider" handelt es sich um ein neues Action-Spiel aus dem Hause Quicksilver.

Zum Inhalt : Das Zile des Spieles ist es zehn Reactoren zu zerstören, wobeim man die möglichkeit hat entweder mit einen Motorad oder (wenn man von einen Berg runterfährt) mit einen Gleiter durch die Gegend zu fahren bzw. durch die Gegend zu fliegen, und seine Bomben auf die Reaktoren abzuwerfen.
Die hintergrund Grafik wird auf den Bildschirm in 3D dargestellt, ähnlich wie bei Knight Lore oder Niht Shade.

Wer einen Specturm 128 K. besitzt und das Game mit "Tape Loader" in seinen Rechner jagt, wird zuerst von der langen ladezeit überrascht, den der Spectrum braucht fast acht minuten um das Game reinzuholen.

Wer aber doe lange Ladezeit überlebt, wird von einen Supersound von seinen Hocker geschmissen. Hier wird einen Spectrum Freak ein Sound vorgesetzt wie es ihn noch nie auf den Rechner gab. Im vergleich it der C64 version des Games ist die Grafik gleich geblieben , aber ich muss sagen der Sound ist auf den Spectrum 128 K. besser als der vom C64. Die Melodie ist zwar gleich geblieben, aber sie klingt wie aus einer Mülltonne.

Endergebnis: Spielinhalt - GUT
Grafik - GUT
Sound - SPITZE !!!

Bezugsquelle: Michael Naujoks
Rottmann-Straße 40
6900 Heidelberg
Tel:(06221) 46885

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

HALLO ADVENTUREFREKS

Wer Probleme bei " THE NEVER ENDING STORY " auf den Spectrum 128 K. hat , für die habe ich hier die Lösung dazu.

NE,E,GET AURYN,N,N,N,W,SW,GET CAP AND NE,E,S,S,S,S,SW,N,GET STONE,S,W,N,GET BRONCH,S,E,GET HORN,NE,N,W,SW,LIGHT BRANCH,NE E,E,E,E,E,E,LIGHT BUSHES,DOWN,SMASH BOX,DROP STONE,GET CRYSTAL N,W,W,W,W,W,SW,S,W,SE,BLOW HORN,GET FALKOR,FLY S,E,S,E,DROP CRYSTAL,S,S,WAIT BIS SPHINXES MIT DEN AUGEN ZWINKER DANN SOFORT S,E,N,E,GET GLOWGLOBE,W,W,N,GET ROPE,E,GET APPLE,E,NE,W,DROP HORN,DROP APPLE,NW,NORTH AND GET KEY,W,W,S,GET KNIFE,N,W,TIE ROPE,DOWN,DOWN,GET POUCH,DROP POUCH,GET COIN,UNLOCK CELL,DROP KEY DOWN,UP,E,E,E,SE,GET HORN,SW,DOWN,CUT WEB AND WEST,SW,W,DROP COIN,W,GET KEY E,E,NE,E AND UP,NE,NW,W,W,NW,UP,SE,W,W,S,E,S,E, DROP HORN,GET AURYN,GET FALKOR,NE,E,UNLOCK DOOR,E,E,UP,E,E,NE UP,SW,W,W,UP,E,E,E,UP,SAY PLEASE,E,E

E N D E

Wer sich genau dran gehalten hat hat das Adventure geschafft.

ARTHUR SOBKOWIAK

Gerhard Ruch
Im Buschfelde 13
5000 KOELN 40

Ich suche : TAKE IT EASY
Ein Sprachlernprogramm , in 12 Lektionen .
(war mal bei CONRAD im Katalog .)
und : GRAMMAR USING
(dito .)
Bin bereit , guten Preis zu zahlen !

Da ich schon 2 mal gelesen habe , wie schlecht der Ton vom Spectrum sein soll , hier ~meine LOESUNG :~
MAN NEHME : EIN AUDIO ADAPTER
MIT KLINKENSTECKER 3,5 mm , MIT NORMKUPPLUNG 5 pol.,FERTIG VERKABELT , IN FAST JEDEM SUPERMARKT ODER RADIO-GESCHAEFT FUER ca. 5,50 DM ZU HABEN . KLINKENSTECKER IN DIE MIC.-BUCHSE VOM SPECTRUM , NORMKUPPLUNG MIT VERLAENGERUNG IN EIN RADIO . IN MEINEM FALLE EIN STEREO-VERSTAERKER MIT 4 mal 75 WATT (QUADRO) DREHE VOLL AUF , LADE EIN ACTION-KRIEGS-SPIEL MIT VIEL BOMBEN UND MG-SALVEN . DER ERFOLG : DIE NACHBARN HAENGEN DIE WEISSEN FAHNEN RAUS UND KOMMEN MIT ERHOBENEN HAENDEN AUF DIE STRASSE.
ODER MAN LADE EIN MUSIK-PROGRAMM , DREHE VOLL AUF UND SPIELE (wenn man kann) BEETHOVENS 9. . DER ERFOLG : HERBERT von KARAJAN KANN MIT SEINEM ORCHESTER IN RENTE GEHEN .
ANMERKUNG : MAN MUSS NICHT UNBEDINGT VOLL AUFDREHEN !

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

S P I E L B E R I C H T :Little Computer People

Activision hat wieder ein neues Game für den Specci auf den Markt geschmissen , und zwar LITTLE COMPUTER PEOPLE.

Nach so langer wartezeit darf der LCP auch in einen Spectrum leben. Mit einen Nachteil: Das Game gibt es nur für den Spectrum 128 K.

Die Geschichte von LCP muss ich warscheinlich nicht erläutern, den jeder Coputer Freak wird sie bestimmt kennen.

Die Übersetzung auf den Spectrum ist gut gelungen, bis auf die ladezeit (fast 15 Minuten bäh). Aber es lohn sich zu warten und sich dann mit den kleinen Kerl zu Unterhalten.
Man sollte dieses Spiel nich mit älteren Programmen von Activison vergleichen wie z.b. H.E.R.O. oder River Raid (wie bestimmt jeder weiß waren das ziemliche Flops was die Grafik anging. So wie das aussieht hat Activison eingesehen das der Spectrum do mehr kann als sie am anfang dachten.

Alles in einem wer Spaß an solchen spielen hat, wird sich sicher freuen das es dieses Game auch endlich für den Spectrum gibt. Mir gefählt es jedenfalls und der Preis von 31.90 DM ist meiner Meinung nach auch in Ordnung.

Bezugsquelle: Michael Naujoks
Rottmann-Straße 40
6900 Heidelberg
Tel:(06221) 46885

ARTHUR SOBKOWIAK

Sinclair ZX Spectrum.

Hallo Spectrum User!

Heute möchte ich Euch einmal ein paar Tips und Tricks für Euren Spectrum zeigen. Zwar werden einige sagen -alles alter Hut-, aber ich bin sicher, das es noch einige gibt, die Sie noch nicht kennen.

Wenn beim Programmieren der Cursor oft hin und her bewegt werden muss, ist es hilfreich, dessen Geschwindigkeit mit POKE 23562,1 zu erhöhen. Mit POKE 23562,5 wird wieder auf normale Geschwindigkeit geschaltet.

Wem der Keyboard-Klick zu kurz oder zu leise ist, kann dies ändern, indem er in Adresse 23609 eine andere Zahl als die dort normalerweise vorhandene 0 POKED.

Um zu verhindern, dass der Spectrum, wenn der Bildschirm voll ist, unterbricht und --SCROLL?-- schreibt, kann man den Befehl POKE 23692,255 eingeben. Dann werden statt 22 jetzt 255 Zeilen ausgedruckt, bevor wieder die --SCROLL?-- kommt.

Das ZX-Microdrive benötigt die meiste Zeit zum Finden eines Files auf dem Band. Das Loaden geht schnell. Es gibt 2 Möglichkeiten zur Beschleunigung beim Finden von Files.
a) SAVE >1 Kopie des Files auf die gleiche Cartridge: Für X Kopien POKE 23791,X: SAVE *"m";n;Name $ (CODE p,q bei Bytes). Dasselbe POKE für ERASE, sonst wird nur 1 der Kopien gelöscht. Wem diese Lösung zu kostspielig ist, dem bietet sich Lösung b) an.
b) Wenn mehrere Programmteile gesavt werden, VERIFY für jedes Teil unmittelbar vor SAVEN des nächsten. Dadurch tritt keine

Verzögerung beim LOADEN der 2 Teile.

Zum Schluss noch eine RESET-Taste ohne Eingriff in den Rechner. Hierzu verbindet man lediglich die Punkte 6/7 über ca. 220hm und einen Taster mit 20. Diese sind auf der Unterseite des Busses zu finden. (6/7 -> 0V, 20 -> RESET). Der SLOT (Lücke) ist Punkt 5. Am besten ist es, man nimmt hierfür einen Busstecker, denn mann möchte ja die Kontaktzungen des Busses nicht durch löten zerstören. Man erhält Ihn in fast jeden gut sortierten Elektronic-Bastelladen.

So, und nun noch etwas in eigener Sache. Leider hat sich mein SINCLAIR-ROM verabschiedet (arbeite jetzt nur noch über ISO). Da ich aber das Orginal-Rom weiterhin in Betrieb haben möchte z.B. wegen MULTI-FACE-ONE, meine Bitte nun an Euch. Wer kann mir das orginal SINCLAIR-ROM in ein E-PROM brennen? Unkosten werden selbstverständlich erstattet. Zum Schluss noch eine Frage: Wer von Euch kennt eine Mailbox, die für Sinclair-Benutzergruppen ist?. Die WICKING-Box, sie war ja Sinclair-Box, ist ja leider seit ca. 1 Jahr geschlossen.

Michael Rieck
Golternstr. 19a
3000 Hannover 91

Tel. 0511/495740

Verkaufe MULTIFACE 128 Version 87/2
Preis ist Verhandlungssache
Kontakt:
Rainer Redeker
Tueringerstr 21
Plz 605 Offenbach
Tel 069/864258

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Noch eine Anzeige fuer die naechste Info:
Suche Anleitung fuer das Programm VU CALK und einen einfachen Din A 4 Drucker zum Anschluss an die RS 232 Schnittstelle des IF 1 . P.WEBRANITZ Borgasse 16 5561 KINHEIM

Anschliessend noch ein Programm fuer eine der naechsten Casetten
Aber erst noch einen Artikel fuer die Info;
.....

Noch einmal SUPERPOKE'S

Ein Hoch dem Superpoke ! Viele Spiele sind so mit Schwierig= keiten vollgepackt,dass sie ohne Poke garnicht spielbar sind. Deshalb sind die Bemuehungen der Freack's,die Tage und Wochen= lang ein Programm durchfieseln um den "Lebenskiller" zu finden, nicht hoch genug einzuschaetzen.
Nun hat aber jeder seine eigene Methode,um dem Ding auf den Pelz zu ruecken.Der eine hat ein Multiface und sucht im aktivierten Spiel,der weniger gut ausgeruestete sucht mit einem Dissassembler den noch nicht aktivierten Maschinencode ab.
Und hier liegt der Hase im Pfeffer.Bei vielen Programmen wird der MC erst nach dem USR Einsprung an die richtige Adresse "geschaufelt".Und dann stimmt die Pokeadresse nicht mehr.
Deshalb mein Vorschlag;
Beim angeben von Poke's in Klammern dahinter den Originalwert angeben.Dann kan man im Bedarfsfall ein paar "Hausnummern" drunter oder drueber suchen.
Hier nun eine Anzahl von Poke's,welche alle in's aktivierte Spiel gepokt werden muessen.
SCOOBY DOO 29458,195 (194) ENDLESSLIVE 29640,0,0,0 (205,237, 112) KEIN AERGER MIT DEN MONSTERN.Allerdings laueft Scooby manchmal durch die Luft.
CITY COBRA 38006,0 (61) ODER 64728,N = LEBEN.
DYNAMIT DAN 2 28869,201 (229)= IMMER ENERGIE 29544,201 (58) KEINE MONSTER.Auch hier eine Einschraenkung;da man unterwegs viele Dinge findet,welche zeitweise gegen Monster schuetzen,diese aber fehlen,hat man schnell seine Taschen voll und kann nichts mehr aufnehmen.Dann muss man die Monster wieder einschalten und seine Taschen "aufrauemen"lassen.
HAERTLAND 45828,0,0,0 = keine Monster 24120,0 kein Zeitlimit
OLLY und LISSA 35867,201 = keine Monster 33404,(0-7) Raum.
PAPERBOY 50577,0,0,0,0 (53,202,180,197)
AUTOMANIA 64594,0,0,0,0
CONQUESTADOR 59630,201

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

02104/35015

Manfred Nolten, Hauptstrasse 20, 4006 Erkrath-2 16.06.1987

Hallo liebe Club-Freunde !
Ohne lange Vorrede (nach langer Zeit ...aufgerafft...etc...) moechte ich gleich zum Thema kommen :
Im Info Nr.6 las ich einen interessanten Artikel von Th.Werk bezueglich DISK-MONITOR fuer die OPUS Discovery User. Hierzu muss aber folgendes W I C H T I G E S vermerkt werden !!!! :

1. Der Autor des Programmes ist Herr Joerg Falkenberg.Nuernberg. Herr Falkenberg hat die Rechte an dem Programm an die Firma TS Datensysteme verkauft und in K E I N E M F A L L den Verkauf des Programmes ueber Herrn Werk erlaubt.
2. Im Gegenteil, Herrn Falkenberg koennen durch diese Aktion erhebliche Schwierigkeiten entstehen.
3. Die gleichen Probleme wird Herr Werk bekommen, allein schon durch das Anbieten eines urheberrechtlichen geschuetzten Programmes, welches nicht seinem Geiste entsprungen ist.
4. Ich rate daher allen Clubmitgliedern dringend vom Kauf ueber Herrn Werk ab.

Sicher ist es schade, dass TS Datensysteme es bisher nicht schaffte, das wirklich spitzenmaessige Programm auf den Markt zu bringen. Das aendert aber nichts am Copyright ! Vielleicht sollte man stattdessen durch permanentes Schreiben die Firma von der grossen Nachfrage zu einem solchen Programm ueberzeugen.
Wie ich mittlerweile hoerte, steht ein Verkaufsabschluss mit einer britischen Firma kurz bevor, sodass das Programm eventuell auf Umwegen nach Deutschland kommt. Das Warten lohnt sich allemal und erspart einigen Aerger.
P.S. Herr Werk irrt wenn er meint das Programm liefe nur mit den 720kB Discoveries. Es laeuft mit allen (180/360/720 ob mit 3.5 Zoll oder 5 1/4 Zoll), man muss bloss den 2K RAM Chip nachruesten, den haben die meisten User aber schon drin.!

Soviel zu diesem Thema.
Auf der Clubcassette befinden sich (ich hoffe es) zwei kurze Utilities fuer die Discovery User :
A) CAT PRINT - bringt einen kompletten Diskettenkatalog auf einen Printer der ueber den Parallelport der OPUS angeschlossen ist. Option fuer Cassettenheader lesen. Drucker an/aus.
B) VARS PRINT- laedt sich an zwei frei waehlbare Adressen und bringt danach eine Auflistung der Systemvariablen. Gut um Programmablaeufe und deren Einfluss auf die Systemvariablen zu beobachten.
Das waere es fuer heute.

Sinclair ZX Spectrum.

KLAUS POKORA BORSACKER 8 5810 WITTEN 2

Tel. 02302/49001

Hallo Rolf und alle User!

Durch die "Schimpfkanonade" in Info Nr. 6 tief erschüttert, habe ich mich aufgerafft und drei Programme eingeschickt, welche ich selbst zu verantworten habe. Demnächst eventuell mehr.

Zu meiner Person:
Ich bin 30 Jahre jung (alt?) und arbeite als Mess+Regelmechaniker bei Thyssen.
Clubmitglied bin ich seit November 1986 und leider noch nicht aktiv in Erscheinung getreten. Doch ich gelobe Besserung.

Als nächstes werde ich zwei Dateiprogramme in Angriff nehmen, eins für Adressen, das Zweite für Schallplatten. Vielleicht sucht jemand so etwas.
Auch das von Horst Geiger in Info 4/87 gesuchte Kalenderprogramm werde ich dem Club zukommen lassen. Bei grossem Interesse möchte Herr Geiger vorab mit mir Kontakt aufnehmen.

An Computer und Zubehör nenne ich einen Spectrum 48k, 2 Microdrivs, Kempston E und einen Printer namens Seikosha SP-1200 mein eigen. Über den Printer demnächst mehr.
Das war´s dann eigentlich für heute, aber natürlich gibt es noch etwas zu verkaufen:

Profisoft Editor/Assembler	
Profisoft M-Coder	Je 10 DM
Profisoft Monitor	

Jeweils Originalprogramme mit Anleitung.

Bis bald

P.S. Ich suche Anleitungen fuer Elite, The Writer und Ines 64

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 0202 / 55 66 80

Marcel Sedlak

Kurfürstenstr.38
4650 Gelsenkirchen
20.07.1987

Hallo Rolf!

Könntest Du im nächsten Info diese Anzeige veröffentlichen?

--- Achtung! ---
Das Angebot des Jahres!
Ich verkaufe nach geglücktem Umstieg auf Discovery meine 64, nun leider überflüssigen, Kassetten. (C60 + C90)!!!
Auf diesen Kassetten ist kein Schrott wie bei manchen anderen Angeboten! Nein, es sind Super-Spiele, wie z.B. Transformers, Spiderzoids, Wintergames, Dynamite Dan, Jewels of Babylon, Hexenküche II, Back to Skool, und vieles mehr.
Der Preis beträgt nur 130 DM! (VB).
Also, sofort melden bei:
Marcel Sedlak, Kurfürstenstr.38, 4650 Gelsenkirchen

DISCOVERY mit System

Da hat man nun solch ein tolles Laufwerk und ärgert sich doch über die Ausführung des CAT-Befehls! Klare Überlegung also: Man müßte das System, den inneren Aufbau (etwas) genauer kennen...

Es gibt ja schon einige Leute, die sich daran gewagt haben: M.Schramm (MC-Programm in "CK", Nr.10/11-86); W.Schwentker mit seinem "DISCAT"-Programm, das zusätzlich überflüssige Sektoren löscht und eine Druckerroutine zum passenden Ausdruck für Diskettenetiketten besitzt (für EPSON- und kompatible Drucker). Wer das Abtippen des MC-Programms scheut oder die 10,-DM für die Disc sparen will, der sollte sich die folgenden Seiten ansehen.

Ich bin normalerweise fertigen Programmen gegenüber nicht abgeneigt (wenn sie nützlich sind), aber irgendwie bin ich da wohl etwas komisch: Ich will es nicht einfach so haben, ich will auch DAS SYSTEM verstehen! Also habe ich meinen Rechner etwas beschäftigt... - Jetzt geht es aber wirklich los!

SEKTOREN und so weiter...

Die kleinste "Speichereinheit" ist der Sektor mit einer Aufnahmekapazität von 256 Bytes. Das bedeutet, daß jemand schon sehr viel Speicherplatz verschenken kann, wenn er -angenommen- 20mal immer nur 100 Bytes speichert. Wenn man in Maschinensprache programmiert, sollte man also möglichst kleinere Routinen zusammenfassen. Am besten sogar, wenn die Gesamt-Bytezahl gerade unter oder gleich 256 ist (oder 512,768 ...).

Je 18 Sektoren sind in einer Spur zusammengefaßt. Das ergibt also pro Spur eine Aufnahme von 4608 Bytes. Insgesamt stehen 40 Spuren zur Verfügung, das sind 40 * 4608 = 184.320 Bytes. 18 * 40 ergeben also 720 Sektoren.

CAT-Befehl

Der CAT-Befehl bewirkt das Herauslesen der vorhandenen Files. Das Verzeichnis dieser Files ist ja logischerweise auch ein File. Dieser Katalog (>"CATalogue") benötigt pro File 16 Bytes. Diese gliedern sich wie folgt auf:

Bytes 1 und 2: Geben die Zahl in Bytes-1 an, die im letzten Sektor gebraucht wurden. Byte 2 ist deshalb "0", weil ja höchstens 256 Bytes im letzten Sektor gewesen sein können.Diese beiden Bytes gehören zusammen und werden wie ein HL-Byte behandelt (1.Byte + 256 * 2.Byte).

Bytes 3 und 4: Geben den Startsektor an (= Byte 3 + 256 * Byte 4). Beispiel: (114),(1). Das ergibt: 114 + 256*1 = 370.

Bytes 5 und 6: Geben den Endsektor an. Lesen der Bytes wie oben.

Bytes 7 bis 16: Geben die ASCII-Codes des jeweiligen Files (Länge: 10).

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0 02 / 55 66 89

Rechnen wir nach: 16 Bytes verbraucht jede File-Eintragung. 256 Bytes passen in einen Sektor, das sind 16 Files jeweils. Da das CAT-File 7 Sektoren benötigt, ist die Höchstzahl der abzulegenden Files 7 * 16 = 112. Leider benötigt das CAT-File ja selbst eines dieser Files mit einer 16-Byte-Schlußmarkierung. Es stehen dem User also 110 Files zur Verfügung.

Genug der Theorie, wir wollen uns das einmal ansehen: Zuerst öffnen wir das CAT-File. Wir benutzen dazu irgendeinen Strom, z.B.:

```
30 OPEN # 5; " CAT "; 1 RND 16
```

Wichtig ist, daß " CAT " im E-Mode (Symbol-Shift 9) eingegeben wird. So, jetzt brauchen wir nur noch einen ZEIGER, der auf die jeweiligen Files zeigt:

```
40 INPUT "ZEIGER (2-111) : ";Z
42 IF Z<2 OR Z>111 THEN GO TO 40
45 PRINT INVERSE 1; AT 1,29;Z
50 POINT # 5;Z
55 PRINT AT 4,0
```

Zeile 42 ist interessant. Warum nicht das erste File (Zeiger auf 1)? Ganz einfach: Das ist das DISC-File. Hier findet man den Namen der DISC! Für schlaue Leute: Nichts ist jetzt leichter, als den Namen der Disc zu ändern, ohne die Files zu zerstören... - Aber das werde ich nächstes Mal an einem Beispiel zeigen.

Zurück zum Listing. Wir wollen jetzt die Werte der ersten sechs Bytes lesen und auf den Screen bringen:

```
60 FOR X=1 TO 6:
   LET A$=INKEY$ #5
70 PRINT X;" = ";BRIGHT 1;(" " AND CODE A$<10);(" " AND
   CODE A$<100); CODE A$:
   PRINT
75 NEXT X
```

Die Zeilen 60 und 75 sind klar. In Zeile 70 habe ich eine kleine Zahlenformatierung vorgenommen, so daß auch immer die Einer, Zehner und Hunderter untereinander stehen. Fehlt noch das Menü:

```
150 PRINT #1;" IRGENDEINE TASTE => WEITER    STOP=> X":
    PAUSE 0:
    RANDOMIZE USR 3438
160 IF INKEY$="X" OR INKEY$="x" THEN CLOSE #5: STOP
165 CLS: GOTO 40
```

Ist das Listing schon eingegeben und gestartet worden? OK. Wir sehen jetzt also die Werte und können Start- und Endsektor des jeweiligen Files (>"Zeiger") sehen.
Nun würde ich einmal andere Werte für den Zeiger eingeben. Erhöht man den Zeiger jeweils um 1 und liest die Sektoren, dann kann man eventuell feststellen, daß der Startsektor weiter als 1 vom Endsektor des vorherigen Files liegt. Der Mitdenker weiß: Da fehlt ja etwas. Genau. Hier war einmal ein File (>"ERASE"). Vielleicht sollte man jetzt die Diskette verdichten, um Platz zu schaffen...

Sinclair ZX Spectrum.
ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Einige Beispiele:

Bytes >	1	2	3	4	5	6	File-Nr. (Zeiger)
Beispiel 1:	5	0	7	0	47	0	2
Beispiel 2:	93	0	48	0	57	0	3
Beispiel 3:	6	0	62	0	65	0	4
Beispiel 4:	16	0	10	1	19	1	6

Beispiel 1: Wir erkennen, daß im letzten Sektor (nämlich im 6. Sektor) 6 Bytes abgelegt sind (=> Byte Nr.1 plus 1). In den Sektoren 0 bis 6 (= 7 Sektoren) ist das CAT-File abgelegt. Im zweiten Bytepaar (3 und 4) steht der Startsektor dieses 2.Files (s.Zeiger rechts). Wir rechnen: 7 + (256 * 0) = 7. Der Endsektor wird genauso gelesen: 47 + (256 * 0) = 47.
Dieses zweite File ist also in (47 - 7 + 1) Sektoren abgelegt. Wenn wir uns das nächste File ansehen, dann erkennt man, daß im letzten Sektor des 2.Files (93+1) = 94 Bytes abgelegt sind. Wenn dieses File in Basic ist, dann kann es sich lohnen, dieses Programm zu "entfetten", um 94 Bytes und somit einen Sektor zu sparen: REM-Zeilen weglassen; mehrere Zeilen in eine zusammenfassen; für "1"="PI/PI", "3"="INT PI", "0"= "NOT PI" EINSETZEN; Umwandeln in Strings: zum Beispiel 23 = VAL "23", 5000 = VAL "5000" (z.B. GO TO VAL "5000").

Beispiel 2: wie Beispiel 1. - Startsektor: 48, Endsektor: 57.

Beispiel 3: Hier sehen wir, daß der Startsektor 62 und der Endsektor 65 ist. Aber der Endsektor des zweiten Files ist 57. Das bedeutet, daß die Sektoren 58 bis 61 nicht belegt sind. Vier Sektoren liegen also brach, das sind über 1000 Bytes. Die Diskette jetzt zu verdichten, lohnt sich.

Beispiel 4: Startsektor: 10 + (256 * 1)= 266.
Endsektor: 19 + (256 * 1)= 275.

Jetzt wollen wir noch den Namen der einzelnen Files auslesen. Wir ergänzen unser Listing:

```
80 DIM N$ (10)
90 FOR X=1 TO 10:
   LET N$(X)=INKEY$ #5:
   NEXT X:
   PRINT INVERSE 1; BRIGHT 1; AT 1,10;N$
```

Das ist doch schon einmal gut. Jetzt weiß der Mitdenker auch, wie man ein auf der Disc befindliches File umbenennen kann...

Das soll aber noch nicht alles sein. Wir wollen ja vielleicht auch noch herauslesen, ob das jeweilige File ein Basic-Programm, ein Code- oder Array-File ist. Auch das ist möglich. Wir müssen nämlich nur das jeweilige File öffnen. Dazu benötigen wir einen neuen Strom. Damit wir ihn mit #5 nicht verwechseln, nehmen wir #15:

```
100 CLOSE #15: OPEN #15;N$
```

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Nun kann es beim Printen passieren, daß das Programm unterbrochen wird mit den Meldungen g (Discovery), J oder K (Spectrum). Um das zu verhindern, ändern wir die CHR$ < 32 und > 143:

```
110 FOR X=1 TO 16:
    LET A$=INKEY$ #15:
    LET A=CODE A$
115 IF A>143 OR A<32 THEN LET A$=" -/- "
120 PRINT AT X+3,15;(" " AND X<10);X;" = "; BRIGHT 1;
    (" " AND A<100);(" " AND A<10 ;A; BRIGHT 0;
    TAB 23;" = ";A$
130 NEXT X
```

So, auch das ist schon recht ordentlich. Jetzt muß man nur noch wissen, wo was steht. Die Übersicht:

Byte 1: Zeigt an, was für ein File hier ist:
- 0 => Basic
- (1 => DATA)
- 2 => Array
- 3 => Code
- >3 => DATA

Byte 2 und 3: Gibt die Länge des Programms an. High and Low Bytes (1.Byte + 2.Byte * 256).

Byte 4 und 5: Gibt die Startadresse an. (Behandlung der Bytes wie oben).

Byte 9 und 10:> Geben bei einem Array die Dimension an
Byte 11 und 12:> in Bytes 9/10, zweite in 11/12. HL-Bytes.

Auf der nächsten Seite wollen wir uns einmal einige Beispiele ansehen, um das auf dem Screen Dargestellte etwas besser zu verstehen.

Beispiel	Bytes Nr. 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.(CODE)	0	175	20	2	0	136	20	0	0	134	2	206
(CHR$)	?	?	?	?	?	* G	?	?	?	* G	?	?
2.(CODE)	2	3	6	106	196	0	15	2	26	0	59	0
(CHR$)	?	?	?	j	?	?	?	?	?	?	;	?
3.(CODE)	138	142	32	32	32	32	32	32	68	105	115	99
(CHR$)	* G	* G							D	i	s	c
4.(CODE)	3	128	67	0	125	0	0	138	142	32	32	32
(CHR$)	?	* G	C	?	?	?	?	* G	* G			
5.(CODE)	3	0	27	0	64	83	80	69	67	84	82	85
(CHR$)	?	?	?	?	(?)	S	P	E	C	T	R	U

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Erklärung:

Beispiel 1 zeigt ein Basic-Programm (1.Byte = 0). Wir errechnen die Länge des Programms: 175 + (20 * 256) = 5295. Dieses Programm startet automatisch in Zeile 2 (Bytes 4 und 5). Die entsprechenden Characters spielen in diesem Falle keine Rolle.

Beispiel 2 ist ein ARRAY. Länge: 3 + (256 * 6) = 1539. Start: 106 + (256 * 196) = 106 + 50176 = 50282. Nun kommt noch etwas Interessantes: Dieses ARRAY ist in Basic so festgelegt worden: DIM X$ (26,59). Bytes 9 und 10 geben die Anzahl der Strings (26 + 256*0 = 26), Bytes 11 und 12 die Länge an (59 + 256*0=59). Bytes 13 und folgende geben die entsprechenden ASCII-Codes an.

Beispiel 3 ist ein typisches DATA-File von Tasword II (nicht Tasword III; in der neuen Version wird der Textfile als Code abgelegt). Man kann oben gut erkennen, daß der Taswort-File mit "Disc" beginnt. Länge und Start werden wie gewöhnlich errechnet.

Beispiel 4 ist ein CODE-File. Alles sonst wie gehabt. Aber Beispiel 5 ist ein "SCREEN($)"-File. Das ist ganz einfach daran zu erkennen, daß der Start (Bytes 4 und 5) bei 16384 liegt (Screenadresse) und die Länge 6912 ist (Bytes 2 und 3).

So, jetzt muß das Ganze noch etwas besser auf dem Bildschirm aussehen. Dazu verändern/ergänzen wir:

```
 10 BORDER 0: PAPER 7: INK 0: CLS
 20 GOSUB 1000: GOSUB 500: GOSUB 600
.....
150 P#1;"ENDE => X          NEUE DISC => D
          WEITER => IRGENDEINE TASTE"
160 IF INKEY$="X" OR INKEY$="x" THEN CLOSE #5:
    CLOSE #15: STOP
162 IF INKEY$="D" OR INKEY$="d" THEN CLOSE #5:
    CLOSE #15: PRINT INVERSE 1; AT 0,10;"          ";
    AT 1,10;"            ";AT 1,29;"   ":
    PRINT #1;"      DISC EINLEGEN !
                DANN IRGENDEINE TASTE !":
    PAUSE 0: RANDOMIZE USR 3438:
    RUN
165 GO SUB 500:
    PRINT INVERSE 1;AT 1,10;"          "; AT 1,29;"  ":
    GO TO 40


500 FOR X=4 TO 21:
    PRINT AT X,0;"          ****                    ":
    NEXT X:
    RETURN
600 DIM D$(10)
610 OPEN #5;" CAT ";1 RND 16: POINT #5;1
620 FOR X=1 TO 16:
    LET A$= INKEY$ #5:
    NEXT X
630 FOR X=1 TO 10:
    LET D$(X)= INKEY$ #5:
    NEXT X:
    CLOSE #5
640 PRINT INVERSE 1; BRIGHT 1; AT 0,10; D$:
    RETURN
```

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

```
..... ....
      1000 PRINT INVERSE 1; AT 0,0;"DISKETTE :"'"FILE-NAME:";
           TAB 21;"NUMMER:"
      1020 PRINT BRIGHT 1;"  CAT    **** FILE  CODE  CHR$   "
      1030 RETURN
```

Anmerkungen zum Listing:

Die "*" im Listing sind Taste 8 im G-Mode, Symbol-Shift.
In Zeile 165 sind zuerst 10 Leerzeichen, dann 3. Ähnlich ist es in Zeile 162.

Wer will, kann noch zusätzlich die Werte der Bytes 7 bis 16 des CAT-Files auf den Bildschirm bringen. Aber dann daran denken, die Leerzeilen wegzulassen, da sonst der Platz nicht ausreicht.

*** *** ***

So, Freaks, das war's für's erste. Das nächste Mal wollen wir uns noch eine neue Utility und ein Tool "erarbeiten", damit wir es leichter mit der DISCOVERY haben. Außerdem gibt's dann noch einige andere Tips. Schließlich basteln wir uns einen DISC-Doktor, aber in Basic.

Auf Reaktionen von Euch würde ich mich freuen.

Euer Benny

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0 21?) 55 66 89

Sehr geehrter Herr Knorre,

in Ihrer Antwort auf mein Schreiben zum den Themen User Club und Spectrum-Textprogramm "The Last Word" hatten sie mich gefragt, ob mir die Adresse der Firma SAGA bekannt sei. Nun, ich habe inzwischen (es hat leider etwas länger gedauert, da es noch andere wichtige Dinge neben dem Computer gibt) in einer älteren Ausgabe von Popular Computing Weekly die SAGA-Anschrift gefunden:

Saga Systems Ltd.
2 Eve Road
Woking
Surrey GU21 4JT
England
Telefon 04862-22977

Als Preis wird (Stand Mai 1986) für das Textprogramm 13.95 Pfund angegeben. "Overseas orders , please deduct 15 % VAT add 4 for postage excess", d.h. also 15 % Mehrwertsteuer abziehen und 4 Pfund für Porto-Mehrkosten beifügen. In England selbst ist "P&P free", d.h. Porto und Verpackung frei. Mir erscheinen Porto-Mehrkosten in Höhe von einem Drittel des Objektpreises recht hoch, allerdings ist die Anzeige in dieser Hinsicht etwas unklar. Vielleicht gelingt es dem User-Club, hier Klarheit zu schaffen und bei einer Sammelbestellung noch einen Rabatt herauszuholen.

Ich möchte Sie auch noch auf ein anderes Textprogramm aufmerksam machen, "The Writer" von Softek (siehe asm Nr. 2 / Februar 87). Der Deutschland-Vertrieb, die Fa.Herbert Bauer in 8000 München, Permoserplatz 6, Tel. 089/434717, strafte allerdings meine telefonische Anfrage (Anrufbeantworter) nach Lieferprogramm-Liste und Preisangaben für Spectrum-Software mit Nichtachtung. asm bezeichnet The Writer als das beste Textverarbeitungsprogramm für den Spectrum, das zur Zeit auf dem Markt ist.

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Reinhard Frank
Carl-Spitzweg-Str.17
7920 Heidenheim 3
07321/63879 abends

ACHTUNG NOTVERKAUF !
Hallo Spectrum Freaks...

Biete noch folgende Artikel an , Bestzustand + alle Anleitungen!!!

ZX-Spectrum Plus 80 KB + Bankswitch mit OUT Befehlen
(Interface schon eingebaut!) DM 200.-
Datenrecorder für Spectrum DM 45.-
Opus Discovery Laufwerk 180 K + Zusatzlaufwerk 180 K eingebaut
oder auch einzeln zu verkaufen (Anfrage!) Doppeldrive kompl. DM 400.-
Druckerkabel Discovery DM 20.-

Discovery Software Originale:

Micass 2.0 Assembler + Reassembler + Macros (100% Diskfähig!)	DM	25.-
Datenmanager auf 3,5 Zoll mit Anleitung	DM	35.-
Discovery 3,5 Zoll Disks (je 1 Stück Ud1,Ud2,Pd1,Pd2) je	DM	9.-
Discovery D.U.C. User Disk No.1 nur 1 Stück	DM	10.-
Discovery D.U.C. User Disk No.2 "	DM	10.-
Discovery Sanders Plomps Diskutilitys	DM	15.-
Diskettenkasten für je 60 Disks (nur 4 Stück) je	DM	15.-
15 Disketten 3,5 Zoll (1DD 2DD gebraucht gemischt) je	DM	2.-

Spectrum Cassetten Oldies but Goldies: ORIGINALE Stück je DM 5.-

Aquaplane,Vu-Calc,Vu-File,Planetoids,3D-Tanx,Flight Simulation,Ant Attack,
Sinclair Chess,Panic,Decation,Jet Set Willy,Manic Miner,Ghostbusters,Lunar
Jetman,Schizoids,Mic Robot,4D Terror Daktil,Molar Maul,Zip Zap,Elektro
Storm,Kong,Cookie,Goto Jail,Pimania,Backgammon,Horace goes Skiing,Pssst,
Arcadia,Reversi,Gulpman,3D Tunnel,Tribble Truble,Swordfight,Chequered Flag,
Hungry Horace,Jet Pac,Jumping Jack,Horace & Spiders, UDG-Designer,OCP
Schach,Physik Lernprogramme,Backgammons,Masterfile

Lerm Tape Copytool	DM	10.-	
Tasword 2 englisch	DM	15.-	*
Tasword 2 deutsch	DM	15.-	
MHS Tasword 2 Ext.	DM	10.-	Tasword 2 Erweiterung MDRIVE + OPUS
Softeck FP Compiler	DM	10.-	
Wham The Music Box	DM	15.-	
Fighter Pilot	DM	10.-	
Technican Ted	DM	10.-	
Monitor Debugger	DM	10.-	
Assembler Editas	DM	20.-	MDRIVE Compatible
OCP Assembler	DM	20.-	MDRIVE Compatible
OCP MCTT Monitor	DM	20.-	MDRIVE Compatible
Valhalla	DM	10.-	
Terra Cresta	DM	10.-	
Hobbit	DM	10.-	
Waddigtons Monopoly	DM	20.-	3D Effekte
Graphic Adventure Creator	DM	25.-	
Secret Mission	DM	10.-	
Pinball Wizzard	DM	10.-	

Bücher:

Das Spectrum Rom	DM	39.-	Hueber
Maschinencode Routinen	DM	39.-	Birkhäuser
Maschinencode Handbuch	DM	15.-	Profisoft
Spectrum Hardware Erweiterungen	DM	35.-	Data Becker

Verschiedene Exemplare SMAC,

User Club Wuppertal	je 5 St.	DM	1.-
Microdrive Transfertips 12 Ausg.		DM	5.-
SUSI Infozeitung 1-7	je	DM	1.50

Bitte Tel. anfragen ob gewünschter Artikel noch da ist. Bitte V-Scheck!
öfters probieren Reinhard verlangen...
Je schneller desto,besser [illegible]

Wegen aufgabe des Systems habe ich folgende sachen anzubieten:

1.	Multiface One mit 2 Betriebssystemen	DM	110,-
2.	48k Spektrum Cetronics Interface DK Tronics und Zubehör	DM	250,-
3.	Orginale Software zusammen für	DM	160.-
3.1	N.O.M.A.D.	DM	5.-
3.2	Valhalla	DM	6.-
3.3	1985	DM	2.-
3.4	2112 AD	DM	5.-
3.5	Cavern Fighter	DM	2.-
3.6	3D Tunnel	DM	2.-
3.7	Stonker	DM	2.-
3.8	Knot in 3	DM	2.-
3.9	Inka Adventure	DM	2.-
3.10	3D Strategie	DM	2.-
3.11	Spawn of Evil	DM	2.-
3.12	Dictator	DM	2.-
3.13	3D Tanx	DM	2.-
3.14	Inka Curse	DM	2.-
3.15	Die Superstory	DM	3.-
3.16	The Cassplayer	DM	2.-
3.17	The Way of the exploding Fist	DM	5.-
3.18	Footballer of the year	DM	8.-
3.19	River Raid	DM	2.-
3.20	Critical Mass	DM	5.-
3.21	Stagecoach	DM	2.-
3.22	Winter Games	DM	5.-
3.23	Rebel Planet	DM	10.-
3.24	Johnny Reb 2	DM	10.-
3.25	Colossus Chess 4.0	DM	10.-
3.26	Leaderboard	DM	10.-
3.27	Aliens	DM	10.-
3.28	Chess the Turk	DM	2.-
3.29	Finance Manager	DM	2.-
3.30,	Adress Manager	DM	2.-
3.31	Forth	DM	3.-
3.32	Highsoft Pascal version 1.6	DM	3.-
3.33	Spitfire 40	DM	5.-
3.34	Impossible Mission	DM	5.-
3.35	Maschinencode Testtool	DM	2.-
3.36	The Hobbit	DM	5.-
3.37	Knight Lore	DM	3.-
3.38	Underwurdle	DM	3.-
3.39	Annals of Rome	DM	10.-
3.40	G-Force	DM	2.-
3.41	Dragontorc	DM	3.-
3.42	Eric the Viking	DM	5.-
3.43	ELITE	DM	8.-
3.44	Space Shuttle	DM	2.-
3.45	Combat Lynx	DM	8.-
3.46	Psytron	DM	5.-
3.47	Enigma Force	DM	5.-
3.48	Battle of Midway	DM	5.-
3.49	The Great Space race	DM	10.-
3.50	Alien Teil 1 nur in England erschienen	DM	7.-
3.51	Voice Chess	DM	2.-
3.52	Tasword 3 nur Disk	DM	20.-

Ich suche nun Kontakte zu Atari ST usern

Thomas Werk
Vor dem Sandberg 3
2105 Seevetal 11
Tel. 04105/2234

Bitte für nächste Club-Info:
Org.Programme (26 Stck) zu verkaufen o. Tausch.
z. B. Desert Rats, Midway, Bismarck, Arkonoid,
Antiriad, Cookbook 1 + 2, Grammar Tree, u.a.
Liste anfordern und eigene schicken.
Aus Kostengründen sollte bei Kauf mindestens 50,--DM
für x Programme ausgehandelt werden.

Noch'n paar POKES:

Pheenix	29375,0	
Arkanoid	33702,60	
Hacker	26074,201	(keine Satelliten+keine Tests)
	40627,150	(kein Damage)
Highwayencounter	37815,201	(alle Hindernisse fort)
Max Headroom	31390,0	(u.e. Zeit)
Kong II	42524,0	
Trashman	45358,52	(sehr langsame Zeit)
Mr. Wong	32026,0	(u.e. L_2)
	32027,47	(viel Pulver)
	29068,0	(Teile wandern nicht)

K.-JÜRGEN WOLF
Hochstr. 8 · Tel. 0 45 26
D-2080 Pinneberg

ANZEIGE

	Titel	Preis
1	Spectrum Micro Drive Book (Logan)	10,00 DM
1	Programmierung des Z80 (Rodnay Zaks)	25,00 DM
1	Das Microdrive Universum (Logan)	10,00 DM
1	Putting your Spectrum to work (Chris Callender)	10.00 DM
1	Forth Handbuch (Floegel)	15,00 DM
1	Programmieren in Maschinensprache mit Z80 (C. Lorenz)	5,00 DM
1	Spectrum Rom Disassembly (Logan)	15,00 DM
1	Rund um den Spectrum (Floegel)	5,00 DM
1	Maschinencoderoutinen für den ZX Spectrum (John Hardman)	5,00 DM
1	ZX Spectrum Maschinencode (Steward/Jones)	5,00 DM
1	Weitere Kniffe und Programme mit dem ZX Spectrum (Steward/Jones)	5,00 DM
1	Microdrive-Handbuch für den ZX Spectrum mit Interface 1 und erweitertem Basic (Jochen Merz)	10,00 DM
1	Multiport (ISS Centronics IF) mit Garantie (Neupreis = 80.00)	50.00 DM

Alle Preisangaben zuzüglich Porto/Versandkosten

Waldemar Koch
Schubertstr. 96
6053 Obertshausen 2
Tel.: 06104/73189 (19-21 Uhr)

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

CHRISTIAN REISCHEL, SAARGEMÜNDER STR. 107, 6600 SAARBRÜCKEN

Hallo User!

Der liebe Rolf hat mich mit seinem Hilfeschrei in der letzten CK von wegen Solidarität im Angesicht des drohenden Untergangs unseres geliebten englischen Qualitätsproduktes fast zum Weinen gebracht.

So ganz Unrecht hat er ja nicht: Die Zeiten, als man 'mal eben so ins nächste Kaufhaus gehen konnte, um für den alten Specci was Nettes einzukaufen, sind wohl endgültig vorbei.

Sogar Profisoft hält es nicht mehr für nötig, Anfragen nach Preislisten zu beantworten. Die haben wohl genug an uns verdient.

Für den den Zeitschriftenmarkt sind wir auch, von einigen löblichen Ausnahmen abgesehen, zum finanziellen Kleinvieh geworden.

Dabei habe ich persönlich - und ich glaube es geht Euch auch so - den Sinclairschen Geniestreich bis heute noch lange nicht ausgereizt.

Na ja, so habe ich mich halt nach langen Jahren als isolierter Spectrum-User letztendlich doch entschlossen, einem -Eurem- Club beizutreten da mich die alte schwarze Kiste noch immer fasziniert und ich noch lange nicht gewillt bin, auf einen persönlichkeitslosen IBM-Klon umzusteigen.

Ihr könnt Euch vorstellen, daß sich in dieser Zeit eine ganze Menge ungelöster Probleme angesammelt haben.

Ich erlaube mir, Euch eine kleine Liste zu präsentieren, und würde mich freuen, wenn der eine oder andere von Euch mir ein bischen bei der Lösung helfen könnte:

1. Ich suche eine französische Tasword II Version bzw. eine Möglichkeit, die deutschen Umlaute von Tasword durch die französischen Sonderzeichen zu ersetzen.

2. Ich habe gewisse Probleme, meinen Schreibplotter - einen Silver Reed EB 50 - an den Spectrum und im besonderen an Tasword anzupassen. Wenn jemand Erfahrung mit dieser Gerätekombination hat, wäre ich für Tips sehr dankbar.

3. und vorläufig letztens würde ich gerne wissen, welche Erfahrungen Ihr mit dem Gamma-Controller von Midas gemacht habt.

So das soll für heute genug sein. Bitte schreibt mir fleißig oder schickt eure Antworten, wenn Ihr glaubt das ein allgemeines Interesse vorliegt, zur Veröffentlichung nach Wuppertal.

Anleitung für das Streamer- und das Druckerprogramm, die sich beide (Rolf !!!) auf dieser Kassette befindet.

Dieses Programm besorgt den Ausdruck von Dateien vom MD auf den Drucker. Diese Dateien müssen im ASCII-Code (z.B. Tasword) abgelegt worden sein.

Man muß jede Datei zuerst durch das Streamerprogramm jagen, das die Datei mit einem CHR$ 0 versieht, damit sie hinterher erkannt wird.

Um die Programme benutzen zu können, muß auf dem MD noch mindestens soviel frei sein, wie die umzuschreibende Datei lang ist. Der Name der Datei darf höchstens 9 Charakter lang sein (diesen Fehler fängt das Programm aber ab.)

Bei Fragen oder Anregungen schreib mir doch mal :

Ralf Dobler
Lippershardt 3
3560 Biedenkopf
Tel. 06461 / 3919

Hallo ihr Speccis !
==========

Zuerst möchte ich mich einmal vorstellen.
Ich bin 15 Jahre alt und Schüler. Meinen Spectrum
habe ich letztes Jahr von einem Bekannten bekommen.
Im Club bin ich seit April.

Nun aber zu meinem Anliegen.
Ich suche folgende Programme : Impossaball
Footballer of the year
Enduro Racer
Ballbreaker

Unkosten werden selbstverständlich erstattet.

Außerdem suche ich eine gute und billige Zusatztastatur.

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Kurzanleitung für das Programm Muster, das sich auf dieser Kassette befindet.

Nein, halt. Es ist nicht das x-te Graphikprogramm, mit dem man mit mittelmäßigem Komfort Bilder erstellen kann. Nein, diesmal soll doch der Specci mal selber zeichnen. D.h., sein Zufallsgenerator soll dies tun. Es handelt sich um einfach symmetrische Bilder. Ich habe einige Funktionen drin, mit dem man das Bild doch ein wenig beeinflussen kann :

"s" abspeichern des Bildes

"k" Achsenkreuz zeichnen.

"o" Over on/off.

"m" Inverse on/off.

"p" einstellen der Pause zwischen den Rechtecken.

"b" oder <Space> oder <Enter> : Kurzanleitung ausgeben.

"l" Screen laden.

"c" Bild löschen.

"u" sieht im Over-1 Modus am besten aus.

"i" invertieren des Bildschirmes.

Wenn es Probleme, Fragen oder Anregungen gibt, dann schreib an mich :

Oliver Lohrke
Obere Morsbach-
straße 1c
5502 Morsbach
Spectrum User Club
Postfach 200102
5600 Wuppertal 2

Hello Mit-User's, im letzten Info nachdem Rolf uns im letzten Info zu mehr Mitarbeit aufgerufen hat, habe ich mich nun aufgerafft um auch etwas beizutragen.

Zuerst möchte ich mich einmal vorstellen. Also mein Name ist Oliver Lohrke, ich bin am 8.10.66 in Düsseldorf geboren, seit November 85 einen Spectrum 48 und bin seit Januar 86 Mitglied im Club.

Meine Hardware: Spectrum mit Zusatztastatur und User-Rom, Microdrive, Interface 1, Kempston Joyst. IF1, Seikosha GP-50 S, Datenrecorder und Farb TV.

Zum Thema Microdrive: Bis jetzt hatte ich keine probleme (habe HFT und M-drive seit einem Jahr und benutze es viel). Noch etwas zur Aussage von Lutz Martschin (es gibt bald keine Cartridges mehr, verschiedene Microdrive(s) ich habe mich bei Cobra in Düsseldorf erkundigt. Außer ein paar Liever-schwierigkeiten (bei Sinclair Artikeln bekannt) haben die nichts gehört.

Das Club-Info finde ich übrigens ganz gut. Ich fände es jedoch besser wenn mehr Hardware-basteleien veröffentlicht würden (wie wäre es wenn man als Titelbild z.B. einen Hardcopy eines Spiels bringt.

So genug der 'Meckerei'.

Zum Abschluß vielleicht noch ein paar kleine Tips.

Wenn man in den Video-Ram poke't können ganz schöne Effekte erzeugt werden.

Versucht mal:

```
FOR F=22528 TO 23296
POKE F,X
NEXT F
X=Wert für Ink,PAPER usw.
```

```
RANDOMIZE USR 3756 entschpricht
dem Basic Befehl COPY
RANDOMIZE USR 6137 Listet ab
Zeile 0
```

```
10 POKE 23692,X: LIST: STOP
listet X Zeilen (X<256)
POKE 23693,56 und so manches
Listing wird wieder sichtbar.
```

Übrigens wer noch ein Zusatz-ROM sucht (für Backups etc.) dem kann ich nur das USER-ROM (erhältlich von Clubmitgliedern) empfehlen. Es ist einfach super, neue Funktionen: NMI-Saver, auch für Microdrive/Opus Floppy, Deutsche Umlaute, Neue Cursor-funktionen, Reset ohne Programm-verlust und und und.

U.Gohmann Dorfwiese 19 5600Wuppertal 22

Herr
Rolf Knorre
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Uwe Gohmann
Dorfwiese 19
5600 Wuppertal 22
Tel. 0202/604512

Wuppertal den 17.07.1987

Lieber Herr Knorre ,
Koennten Sie folgendes im naechsten Clubinfo veroeffentlichen ?

Verkaufe : Seikosha GP-100 A

>>>>>>> **Punktmatrixdrucker mit Centronicsinterface**

Merkmale Normaldruck
Doppelte Breite
Grafikfaehig

Das gute Stueck ist voll funktionstuechtig und sieht aus wie neu, kostet allerdings nur:

180,- DM

Ferner brauche ich Hilfe.
Wie bekomme ich mit Hilfe von Tasword 2 auf dem Seikosha 1000 die deutschen Umlaute ?
Auf dem Bildschirm habe ich die Umlaute ,jedoch werden sie nicht ausgedruckt. Ich benutze ein Kempston E Interface.
Wer weiss Rat ?

Ich wuerde mich freuen, Antwort zu erhalten.

Verkaufe Original - Software
==========

ELITE DM 25,-

ACE, ACROJET, ARKANOID, BEACH HEAD+D. THOMPSON, BLUE MAX, DELTA WING, ENDURO RACER, FLAK, FORMULA 1 SIM., FORMULA ONE, FULL THROTTLE, HACKER, HUNTER KILLER, MATCHPOINT, MD-CONTROL, NIGHTMARE RALLYE, RED ARROWS, SABRE WULF+JETSET WILLY, REVOLUTION, SPACE SHUTTLE, SPITFIRE 40, STRIKE FORCE HARRIER, SUB HUNTER, WORLDUP

ZU JE DM 10,-

AIRLINER, AIRWOLF, FLIGHT PATH 737, HARRIER ATTACK, JUMP+REVERSI, MAZE DEATH RAZE, NIGHT GUNNER, OMEGA RUN, PENETRATOR, PHYSIK LERNPROGR., PINBALL WIZARD, TIME GATE, TORNADO LOW LEVEL, TRAIN GAME, TRITZ, VU-FILE, WANTED GUNFRIGHT, ZZOOM

ZU JE DM 5,-

zusätzl. DM 3,- Versandkosten

Lothar Gonschorek, Uberruhrstr. 314, 4300 Essen 1, Tel. 0201/589190

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Kurzanleitung für das Programm Telefon(-Verwaltungsprogramm), das sich auf dieser Clubkassette befindet.

Abspeicherroutine bei 9999. Die Menüpunkte im einzelnen.

Eingabe : Eingabe der Namen und der Telefonnummern.

Suchen nach Namen : Es wird ein Name und die dazugehörige Nummer gesucht.

Speichern : Der Computer speichert die Daten in drei Datenblökken ab.

Laden : Laden und evtl. überschreiben der vorhandenen Daten

Neue Datei erstellen : Initalisierung des Programms (muß am Anfang aufgerufen werden !)

Exit : Verlassen des Programms.

Datei anzeigen : Die gesamte Datei wird angezeigt.

Suchen nach Buchstaben : Jetzt werden alle Namen und die Telefonnummern gefunden, die mit dem eingegebenen Anfangsbuchstaben anfangen.

Nummer ändern : selbsterklärend

Wenn es Probleme, Fragen oder Anregungen gibt, dann schreib mich doch an :

Sebastian Lovens
Keetmanstr. 32, T. 337060
4100 Duisburg 1

Anleitung für das Programm **Supercopy**, das sich auf dieser Clubkassette befindet.

Ein Programm zum Ausdrucken von Bildern mit einem 7-Nadel Drukker; ich habe einen Seikosha GP-100 AS. Das mit der Graphik klappte anfangs nicht - das alte Problem mit der Ansteuerung einer Druckers mit dem man Graphik drucken möchte über das Interface I. Und alle Programme - warum, weiß ich z.T. nicht - klappten nicht. Und da habe ich mich aufgemacht, und habe ein eigenes Programm geschrieben. Ihr könnt es auf dieser Clubkassette finden. Es kann sowohl einfach größe, doppelte Höhe, doppelte Breite als auch doppelte Größe drucken. Mehr ist eigentlich nicht zu sagen - einfach laden und drucken !

Suche Printer Seikosha GP 100 oder Colorprinter für den ZX Spectrum.
Angebote an: Dr. Hendrik van Ham, Zwillingstr. 22, 6082 Walldorf,
Telefon 06105 - 76627

J. Schauenberg Marchandstr. 20 1000 Berlin 46

Anleitung zum Programm "info", das Tasfile-Leseprogramm zu "tasword two". Entwickelt von Clubmitglied Paul Webranitz.

1. Load " " (info mit 64Z und dem File, z.B. diese Kassette)
2. BREAK
3. GOTO 8001 (SAVE "info" ...u.s.w....)
   Es erscheint die Anweisung: Start tape, then press any key.
4. Neue Kassette zurückgespult einlegen, nicht vergessen die Microbuchse zu verbinden.
5. Aufnahme starten.
   Es erscheint dann noch einmal die Aufforderung, eine Taste zu drücken!
6. Nach Stop-statement, ist das Band zur Aufnahme des Tasword-File gleich dahinter vorbereitet.

7. Zur Überprüfung, am besten gleich das Band zurückspulen. Earbuchse verbinden! Reset!
8. Mit LOAD " ", das Band starten und bis hinter Bytes: 64Z vorlaufen lassen. (Ladungsstreifen müssen zu sehen sein!) Dahinter wird später das File des Tasword-Briefes geladen.

9. Nun wie gewohnt das Programm "tasword two" in den Spectrum laden und schreiben.
10. Den Tasword-Brief aus dem Tasword-Menü mit s (Save text file) auf der vorbereiteten Kassette gleich hinter dem Program: "info" bzw. Bytes: "64Z", absaven.
11. Der Empfänger kann die Kassette auch ohne Tasword sofort wie gewohnt einlesen, nämlich mit:
12. LOAD ""
13. Am besten gleich einmal ausprobieren, ob der Brief so ladet.

Anmerkung: Leider kommen die Umlaute und das SZ nicht gut rüber
Außerdem wirkt es sich als störend aus, wenn die Menüleiste mit ausgedruckt wird.

Nun habe ich doch noch ein Anliegen.
Ich hatte mir vor einiger Zeit zu "tasword two" das Programm "Tasprint" bei der Firma T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft in Nürnberg, Denisstr. 45, schicken lassen.
Leider ist mein Drucker Seikosha SP 800 bei den angeführten Druckeranpassungen nicht mit aufgeführt und eine Nachfrage per Einschreiben wurde leider nicht beantwortet.
Weiß jemand wie ich meinen Drucker Seikosha SP 800 (Epson-modifiziert) an "TASPRINT" anpassen kann?

Inzwischen steht neben meinem Spectrum ein AMIGA 500.
Auch große Klasse! Aber kein Textprogramm ist besser als "Tasword" auf dem Spectrum- bis jetzt.
Außer Notepad und Textcraft kenne ich inzwischen auch Prowrite, UBM-Text und GoAmiga-Datei.

Betr.: DISC DOCTOR

Die an Thomas Werk eingesandten Bestellungen wurden von dort an die Firma T.S. Datensysteme zur Erledigung weitergeleitet. Die Auslieferung soll in der nächsten Woche erfolgen !

Betr.: überweisung

Eingegangen ist eine überweisung der Deutschen Bank vom Konto Nr. 6512602. Leider fehlte die Absenderangabe, bitte dringend melden.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89